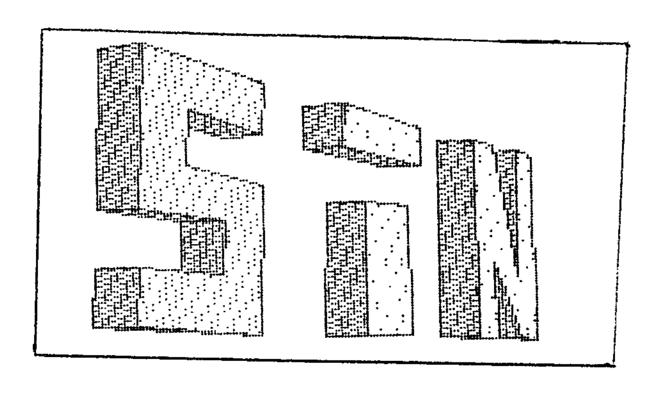


-SINCLAIR INFORMATION NOUVELLES-

No. 5 décembre 1985 $2.00

Rédacteur: Réal Gagnon (544 Hermine £2 Québec P.Q. G1N 2G6)
Collaborateur:Jaquelin Cauchon
Ce bulletin est conçu avec l'aide d'un traitement de texte TASWORD II de TASMAN SOFTWARE (version TS 2068) et d'une imprimante SMITH-CORONA , Fastext 80

** DANS CE NUMERO **

Entre deux octets...

A chaque parution de SIN, je lance un appel à tous les utilisateurs d'ordinateur SINCLAIR pour qu'ils collaborent à la rédaction de SIN. UN SEUL m'a contacté. Il s'agit de M. Jacquelin Cauchon et je tiens à lui dire un merci sincère pour les articles qu'il a écrit pour SIN. Je dois avouer que je suis un peu deçu du peu d'intéret que l'appel à susciter. Chaque numéro de SIN exige beaucoup de temps en recherche et en rédaction d'article. Or comme je suis encore étudiant je n'ai pas de temps à consacrer à tout cela, alors un coup de main serait bien apprécié.

Si vous possedez un logiciel intéressant pourquoi ne pas en parler aux autres ? Si vous avez écrit un programme pourquoi ne pas le publier dans SIN ? Si le langage machine est pour vous une passion pourquoi ne pas communiquer votre passion aux autres ? Et un article sur un aspect du BASIC ?

Egalement certains m'ont demandé pourquoi SIN ne parle que du 2068. La raison en est fort simple : Je n'ai pas de ZX81. Donc je ne peux pas écrire sur un sujet que je ne connais pas. Mais si vous possédez un ZX81,soyez certain que nos pages vous sont toutes grandes ouvertes. Alors tous à vos claviers. Merci.

En terminant, je dois avouer que j'ai éprouvé une certaine fierté lorsque le magazine américain SUM a publié un de mes articles . Il s'agit de la version anglaise du TOOLKIT pour utiliser la ULTRA HAUTE RESOLUTION COULEUR du 2068 qui a été publié dans le SIN £2. Il a été publié dans le numéro de novembre de SUM sous le nom de : USING THE ULTRA RES MODE ON TIMEX 2068.

SINCLAIR NEWS

QL: BAISSE DE PRIX

Dans le but d'attaquer le marché avec force durant la période des fetes, SINCLAIR vient de baisser de $200 US le prix du QL américain, soit $299 US. Le prix canadien se situe aux environs de $600.

LE TOP TEN DU SPECTRUM EN GRANDE-BRETAGNE

Voici une courte liste des logiciels le plus vendus par les temps qui court en Grande-Bretagne: FAIRLIGHT (The EDGE)
Now!GAMES (VIRGIN)
Frank Bruno's Boxing (ELITE)

Mentionnons également: -Way of the exploding fist (M. HOUSE)
-Impossible Mission (US Gold)
-Beach Head (US Gold)
-SPY vs SPY (Beyond)

GEM POUR LE QL

SINCLAIR aurait entrepris des démarches pour adapter le GEM de DIGITAL RESEARCH sur le QL. On sait que GEM est un système d'exploitation qui place l'utilisateur dans un environnement d'ICONE et de SOURIS, dans le genre MACINTOSH de APPLE. Mentionnons également que GEM est présent sur l'ATARI ST.

Programme: GROSSES LETTRES

Ce petit programme vous permet d'écrire à l'écran avec des lettres de 5 grosseurs différentes. Ce programme est extrait de POPULAR COMPUTING WEEKLY (vol.4 no.46)

Liste: Grosses Lettres

```
  1 REM  GROSSES LETTRES  PCW vol.4 #46
 10 INPUT "x POSITION:";inx: INPUT "y POSITION:";inp: INPUT "gr
osseur (1-5):";si: IF si>5 OR si<1 THEN  GO TO 10
 20 INPUT "=>"; LINE k$: FOR o=1 TO  LEN k$: LET x=inx+(o-1): L
ET y=inp: LET l$=k$(o)
 30 LET cs=15360: LET c= CODE l$: LET cp=cs+(c*8): LET y1= INT
(y/8): LET f=y1*8: LET y1=y1*2048: LET co=0: FOR s=1 TO si: FOR
n=0 TO 7
 50 LET pos=16384+((y-f)*32)+y1+x+(n*256)
 60 IF co=si THEN  LET cp=cp+1: LET co=0
 70 LET co=co+1: POKE pos, PEEK cp: NEXT n
 80 LET y=y+1: NEXT s: NEXT o: PAUSE 0: GO TO 1
```

Francisation de TASWORD II

Il est relativement facile de françiser le traitement de texte TASWORD II. Premièrement nous allons redéfinir certains caractères pour pouvoir bénéficier de caractères accentués. Nous allons définir : le "é" , le "è" , le "à" et le "ç". Pour ce faire chargez TASWORD en mémoire et retournez au BASIC. Tapez le programme 1 et faites RUN. Puis GOTO 10 pour retourner à TASWORD. Vérifiez si les caractères sont bien présent. Si tout est en ordre, retournez au BASIC et effacez les ligne 1 à 9 et faites GOTO 10. Allez au menu de TASWORD et choisissez l'option qui sauve TASWORD sur cassette. Si vous utilisez l'imprimante TIMEX 2040,vos caractères accentués sortiront sans problème. Par contre si vous possédez une imprimante à matrice vous devrez selectionner un jeux de caractères internationaux alternatifs. Celui qui possède les bons codes ASCII est celui de la Suisse, on le selectionne avec la séquence suivante:

```
LPRINT CHR$ 27;CHR$ 82;CHR$ 7
```

Maintenant nous allons traduire les deux "HELP PAGE" qui sont appelés avec la touche EDIT. Chargez TASWORD et allez en BASIC. Tapez le programme 2 et faites RUN. Puis GOTO 10 . Vous pouvez maintenant traduire ces pages à votre gout. Une fois que cela est terminé,retournez au BASIC et tapez le programmes 3. Faites RUN et GOTO 10. Maintenant si vous faites EDIT vos pages traduites devraient apparaitre. Si le résultat vous plait,allez au menu pour sauver votre nouvelle version de TASWORD sur cassette, sinon recommencez le tout.

<u>PROGRAMME 1:</u>

```
1 REM CARACTERES ACCENTUES
2 FOR I=61440 TO 61447
3 READ A: POKE I,A:NEXT I
4 DATA 4,2,6,1,7,5,7,0
5 FOR I=61656 TO 61680
6 READ A: POKE I,A:NEXT I:STOP
7 DATA 1,2,7,5,7,4,7,0
8 DATA 0,0,7,4,4,7,2,4
9 DATA 4,2,7,5,7,4,7,0
```

<u>PROGRAMME 2:</u>

```
1 REM Copie HELP ANGLAIS
2 LET adresse=33280
3 FOR i=54784 TO 57727
```

```
4 POKE adresse,PEEK i
5 LET adresse=adresse+1
6 NEXT i
7 STOP
```

PROGRAMME 3:

```
1 REM Copie HELP FRANCAIS
2 LET adresse=54784
3 FOR i=33280 TO 33280+2944
4 POKE adresse,PEEK i
5 LET adresse=adresse+1
6 NEXt i
7 STOP
```

SYMBL SHIFT	@	à
EXTENDED MODE		
SYMBL SHIFT	[	é
SYMBL SHIFT	]	è
SYMBL SHIFT	\	ç

```
<<< T A S W O R D   T W O >>>

EDIT - - - rappel des commandes
CAPS LOCK- majuscules
TRUE VIDEO curseur -> mot à gauche
INV. VIDEO curseur -> mot à droite
FLECHES  - mouvement du curseur
GRAPHICS - caractères de controle >>>>
DELETE - - efface un caractère
<= - - - - déplace ligne à gauche
<> - - - - ligne centrée
>= - - - - déplacé ligne à droite
AND  - - - insère ligne/caractère
OR - - - - va à la fin du texte
AT - - - - va au début du texte
STOP - - - charge/sauve/imprime texte
NOT  - - - efface une ligne
STEP - - - rejustifie un paragraphe
TO - - - - "scroll" vers le bas
THEN - - - "scroll" vers le haut
ENTER - - retour du chariot

On   EpsonFX80   off
     agrandis         clé 1
     condensés        clé 2
     soulignés        clé 3
     italiques        clé 4
     gras             clé 5
     double frappe    clé 6
     élite            clé 7
     proportionnel    clé 8

      CAPS + SYMBOL SHIFT - entre ou quitte le mode EXTENDED
  C O P Y R I G H T   1 9 8 3   T A S M A N   S O F T W A R E
ENTER retour au texte. Les 2 touches SHIFT pour autre page...
```

HARDWARE NEWS

BONNE NOUVELLE

M. Paul Donnelly de Centreport Texas après plusieurs vérifications , nous certifie que le LIGHT PEN de DK'Tronics et L'INTERFACE DE JOYSTICK de Kemston non programmable fonctionnent très bien sur le T/S 2068 en partie parce qu'ils utilisent le bus compatible du ZX81. Le courant principal n'est pas un problème, il n'y a que le voltage DC net qui l'est nous dit-il.
_______________________________par J.Cauchon______

ZEBRA SYSTEMS est certainement une des compagnies qui innove le plus pour nous, les rejetés du monde informatique nord-américain. J'ai présentement entre les mains leur catalogue automne-hiver 85 et il est bourré de trucs, et je dis bien BOURRE de trucs pour le 2068. Le plus intéressant est qu'il nous propose des périphériques originaux et non des bidules du SPECTRUM modifiés pour le 2068. Voici une petite liste des articles qui ont attiré le plus mon attention (et mon compte de banque...):

-TS2068 DISC DRIVE: L'ensemble de départ comprend une unité de disquette,le système d'exploitation,l'alimentation,l'interface, les cables et le manuel d'utilisation. Cet ensemble coute 350.00$ US. Son seul défaut à mon avis est qu'il utilise des disquettes 3'' au lieu des 5 1/4'' plus facilement disponible.

-OS-64: Cartouche qui rend le mode 64 colonnes actif et UTILISABLE facilement par le BASIC. Il supporte PRINT,LIST et on peut meme édité les programmes en 64 colonnes. Cette cartouche se vend 29.95$ US.

-ZEBRA GRAPHIC TABLET: C'est la tablette graphique KOALA PAD adaptéepour le 2068. Elle vient avec le logiciel d'exploitation nécéssaire. Prix: 89.95$ US

-ZEBRA SYSTEMS offre une gamme complète de logiciels. Parmi ceux-Çi remarquons MSCRIPT,un traitement de texte en 64 colonnes (24.95$ US),un langage "C" (34.95$ US) et un PASCAL (34.95$ US).

Ce catalogue de 48 pages contient également des items pour le TS1000. Ils offrent également un catalogue différent pour le SPECTRUM (16 pages) et le QL.

ZEBRA SYSTEMS INC., 78-06 Jaimaica Ave., Woodhaven, NY 11421,USA

**** SWITCHBOARD ****

Pour ceux qui ont la ROM du SPECTRUM installé directement dans le 2068 et qui serait intéressé à avoir seulement un switchboard il n'ont qu'à faire parvenir $17.00 U.S. à l'adresse suivante: J. Keene 3515 INGLESIDE DRIVE DALLAS,TEXAS 75229 . Le montant comprend les frais de livraison par poste aérienne .

____par J.Cauchon__

JOHN OLIGER CO. vend des périphériques pour le 2068 mais avec la particuliarité que nous avons la possibilités de choisir notre matériel sous 3 formes différentes:

-Monté et testé

-En kit,i.e. les pièces et le circuit imprimé.

-Seulement le circuit imprimé.

J. OLIGER offre un système complet de disquette pour 119.95$ US (monté & testé), 97.95$ US (pièces & circuits) ou 43.95$ US (circuit seulement). Avec ce système,on peut utiliser des disquettes de 5 1/4'' (SHUGGART).

Il y a également des programmeurs d'EPROMs, interfaces CENTRONICS ,ports JOYSTICKS compatibles SPECTRUM. Les prix sont assez abordables surtout si vous savez manier un fer à souder avec aisance.

THE J. OLIGER CO. ,11601 Widbey Dr.,Cumberland,IN 46229,USA (inclure 1.00$ pour un catalogue)

**** LE MEILLEUR CHOIX ****

LE SAVIEZ-VOUS qu'un des plus grand distributeur de logiciels et de périphériques pour le TIMEX 2068 et SPECTRUM aux Etats-Unis est : THE ENGLISH MICRO CONNECTION, 15 KILBURN COURT, NEWPORT, RHODE ISLAND 02840 U.S.A.

____par J.Cauchon____

JOYSTICK (IN 31)

En installant une ROM du SPECTRUM à l'intérieur de votre 2068 , on a la chance de pouvoir accéder à la très impressionnante bibliothèque du SPECTRUM , soit environ 5000 logiciels. Une grande partie de ces logiciels sont des jeux mais leur pratique n'est pas très aisée vu que les JOYSTICKS du 2068 ne sont pas reconnus par ceux-çi.

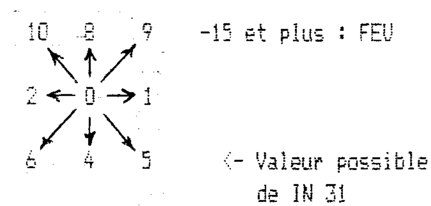
Pour remédier à cette situation voici un interface qui simule le port JOYSTICK de type KEMPSTON. Ce type est le standard du SPECTRUM. Cet interface se loge dans le port à cartouche (sous la petite porte),laissant ainsi libre le connecteur arrière.

Le JOYSTICK se trouve en théorie au port de sortie 31. En fait , vu que l'adresse n'est pas décoder complètement le JOYSTICK peut etre lu à toute adresse inférieure à 31.

Donc pour lire la valeur retournée par le JOYSTICK en BASIC , nous faisons :IN 31 . ex.

```
10 LET stick=IN 31
20 IF stick= 1 THEN LET x=x+1
. . .
```

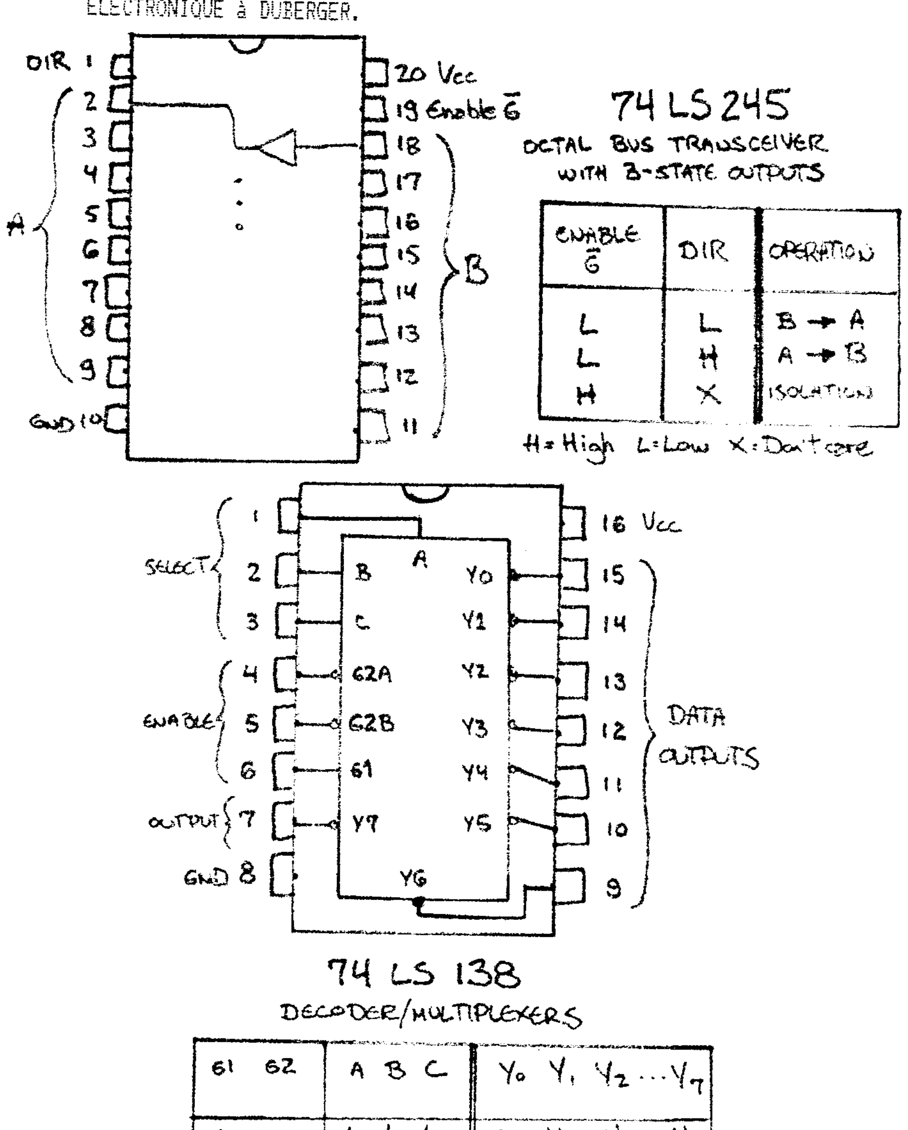
Attention les valeurs retournées ne sont pas les memes que celles retournées par la fonction STICK du 2068.



Maintenant regardons la valeur retournée sous sa forme binaire:

Bit 0 -> si "1" alors JOYSTICK à DROITE
Bit 1 -> si "1" alors JOYSTICK à GAUCHE
Bit 2 -> si "1" alors JOYSTICK en BAS
Bit 3 -> si "1" alors JOYSTICK en HAUT
Bit 4 -> si "1" alors le bouton FEU est appuyée.

Vous pouvez vous procurez le matériel nécessaire à la réalisation de cet interface chez PRO-TECHNIQUE à LIMOILOU ou à LA MAISON DES SEMI-CONDUCTEURS à STE-FOY . Si les circuits imprimées et le fer à souder ne vous excite pas il est toujours possible d'acheter l'interface monté et testé chez GAGNON ELECTRONIQUE à DUBERGER.



ENABLE G̅	DIR	OPERATION
L	L	B → A
L	H	A → B
H	X	ISOLATION

H = High L = Low X = Don't care

G1	G2	A	B	C	Y_0	Y_1	Y_2 ... Y_7
H	L	L	L	L	L	H	H ... H
X	H	X	X	X	H	H	H ... H
H	L	L	L	H	H	L	H ... H

→

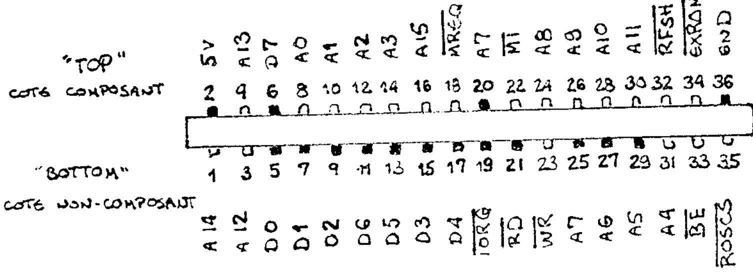
C.I. 1 : 74 LS 138
Décodeur

C.I 2 : 74 LS 245
Buffer, 3 state outputs

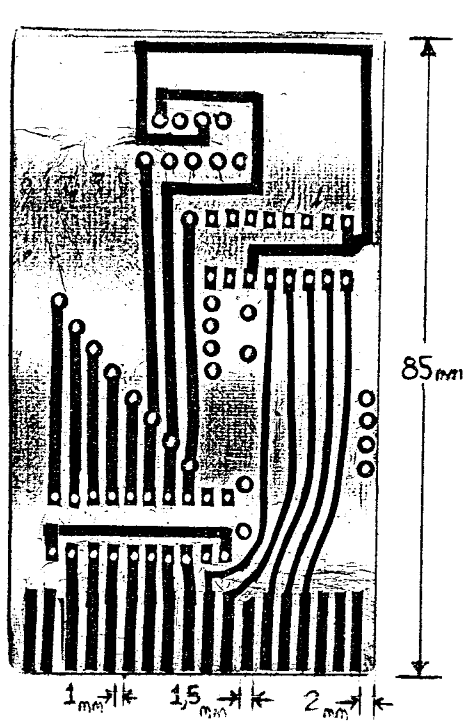
• Schéma du circuit

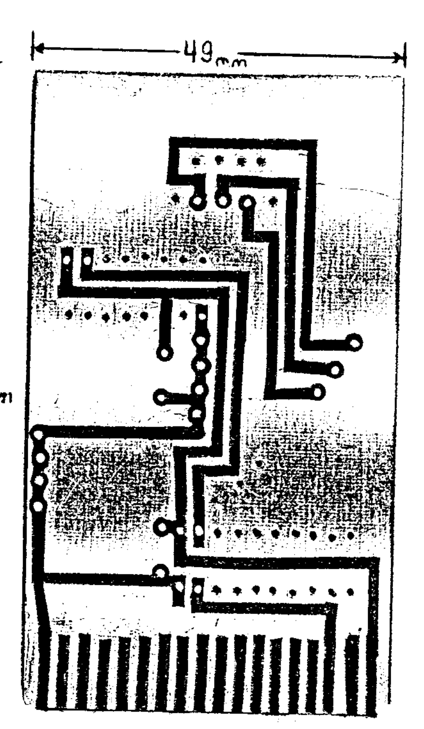
PIN 1 - HAUT
2 - BAS
3 - GAUCHE
PIN 4 - DROITE
6 - FEU
8 - COMMUN

• PIN-OUT PRISE "D" JOYSTICK



• PIN-OUT CONNECTEUR "CARTOUCHE"

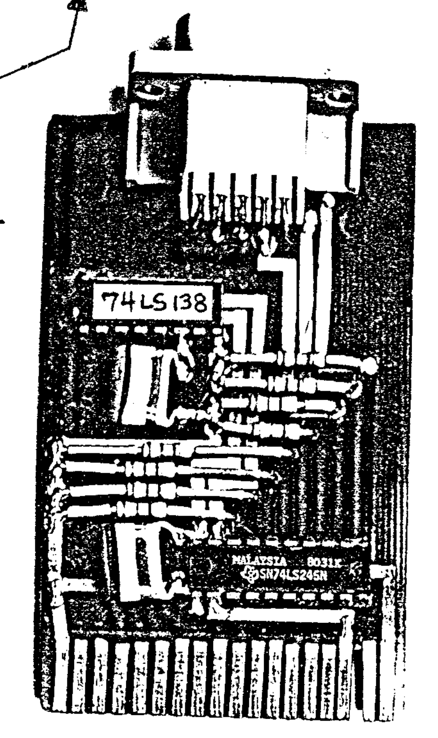




CIRCUIT IMPRIMÉ, côté non composants (dessous)

CIRCUIT IMPRIMÉ, côté composants (dessus)

DISPOSITION DES PIÈCES



Liste du matériel:

1 - 74 LS 138
1 - 74 LS 245
8 - 4.7 kΩ, 1/8 W
2 - .1 µF
1 - prise "D", mâle
1 - plaquette de cuivre 85 mm x 49 mm

LA PAGE du SINCLAIR QL

Avec la baisse substantielle de prix que le QL a subit, il devient sans aucun doute un des ordinateurs qui affiche le meilleur rapport qualité/prix. Ce mois-Çi nous allons jeter un coup d'oeil sur les langages de programmation disponibles (autre que le SUPERBASIC evidemment) pour le QL.

1. BCPL

BCPL signifie Basic ComPiLed. D'après QL USER,le BCPL offert par METACOMCO est "un brillant compromis entre un langage de haut-niveau et de bas-niveau". Le système a été conçu pour exploiter les possibilités propres au QL (ex. WINDOW). BCPL vient sur un microdrive,ceci comprend le compilateur,un éditeur et des programmes de démonstration. Un manuel de référence et d'iniation est également inclus.

(Prix indicatif: $79.95 US chez CURRY COMPUTER)

2. LISP

LISP est de langage qui est surtout utilisé dans des applications ayant un rapport avec l'intelligence artificielle. Produit par METACOMCO, cette implantation supporte les possibilités graphiques du QL et vient avec un manuel d'utilisation.

(Prix indicatif: $79.95 US chez CURRY COMPUTER)

3. FORTH

Ce logiciel est une implantions du standard FORTH 83. Ce FORTH produit par COMPUTER ONE possède également des extensions pour exploiter le son et les graphiques propres au QL. Il vient sur un microdrive qui contient: le FORTH lui-même, un éditeur , un assembleur et des programmes de démonstration. Un manuel d'utilisation est également inclus.

(Prix indicatif: $69.95 US chez CURRY COMPUTER)

3. PASCAL

Il y a principalement 2 PASCAL qui sont disponible pour le QL. Soit celui de METACOMCO et celui de COMPUTER ONE. Celui de METACOMCO est plus dispendieux que l'autre.

(Prix indicatif (COMPUTER ONE): $79.95 chez CURRY COMPUTER)

4. ASSEMBLEUR

C'est probalement ce langage que la majorité des utilisateurs

choisissent comme second langage pour leur QL. Içi il en existe principalement 2, 1 de METACOMCO, l'autre de COMPUTER ONE.
(Prix indicatif: (COMP. ONE) $49.95 (META.) $52.95 US)

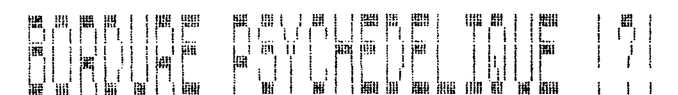
5. APL

Langage professionel, l'APL du QL est probalement le moins chère de tous les APLs disponibles pour ordinateur. Ce langage est principalement destiné aux mathématiciens et les applications scientifiques. APL signifie A Programming Language. Le système comprend un EPROM , un microdrive et un manuel d'utilisation , qui semble-t-il est une véritable brique.
(Prix indicatif: environ $170.00 CAN)

Il existe plusieurs versions de "C", dont une qui est compatible le "C" LATTICE de IBM PC. Cette version est éditée par METACOMCO.

CURRY COMPUTER 5344 W. BANFF , GLENDALE , AZ 85306 USA
ZEBRA SYSTEM 78-06 Jaimaica Ave. , Woodhaven , NY 11421 USA
GAGNON ELECTRONIQUE 390 Bl. Central N. , Québec , Québec G1P 3P9

COMPUTER ONE Science Park , Milton Road , Cambridge CB4 4BH UK
METACOMCO 26 Portland Square , Bristol BS2 8RZ UK
MicroAPL Unit 1F , Nine Elms Ind Estate , 87 Kirtling Street
London SW8 5BP UK



Voici une petite routine assez surprenante. Elle transforme notre bordure (notre BORDER) qui a une seule couleur uniforme en une bordure multicolore. Nous devons avant tout faire quelques POKEs :

```
POKE adr+6,x      (1ère couleur)         adr:adresse de
POKE adr+5,x      (dernière couleur)         départ

POKE adr+1,p-256*INT (p/256)  (p=pause)
POKE adr+2,INT (p/256)

POKE adr+37,n-256*INT (p/256) (n=nombre de bandes)
POKE adr+38,INT (n/256)

POKE adr+52,l-256*INT (l/256) (l=largeur des bandes)
POKE adr+53,INT (l/256)
```

→

(cette routine est tiré de SUPERCHARGE YOUR SPECTRUM de D. WEBB publié chez MELBOURNE HOUSE)

```
  1 REM       HEXLOADER
  2 REM       BORDER MULTICOLORE
  3 REM       GAG-o85          SIN#5
  4
  5 REM border  CODE
 10 CLEAR 65299: LET ligne=100: LET adresse=65300
 15 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 20 READ s$,somme: LET tot=0: IF s$="z" THEN  STOP
 25 LET byte=16* VAL s$(1)+ VAL s$(2): LET tot=tot+byte: POKE a
dresse,byte
 30 LET s$=s$(3 TO ): LET adresse=adresse+1: IF  LEN s$ THEN  G
0 TO 25
 35 IF somme=tot THEN  PRINT "Ligne:";ligne;"  O.K.": LET ligne
=ligne+1: GO TO 20
 40 BEEP .1,.1: PRINT "ERREUR a la ligne ";ligne: STOP
100 DATA "21FF00E511D6007B3CE6075FE1AFDBFE2FE61F20047CB520093A4
85C0F0F0FD3FEC92BE521400076",4038
101 DATA "7A0B7CB528DE2B08D3FE0801200078B10B20FB083CE607BB20E71
8E4",2852
102 DATA "z",0
499
500 SAVE "border CODE " CODE 65300,68
```

```
 1 LET adresse=65300 : REM DEMO
 2 DEF FN h(x)=x-256*INT (x/256)
 3 DEF FN b(x)=INT (x/256)
 4 INPUT "1ere couleur:";x'USR 2361'USR 2361
 5 INPUT "Derniere couleur:";y'USR 2361'USR 2361
 6 POKE adresse+6,x:POKE adresse+5,y
 7 INPUT "N. de bandes:";n'USR 2361'USR 2361
 8 POKE adresse+37,FN h(n):POKE adresse+38,FN b(n)
 9 INPUT "Largeur:";l'USR 2361'USR 2361
10 POKE adresse+52,FN h(l):POKE adresse+53,FN b(l)
11 INPUT "Pause:";p'USR 2361'USR 2361
12 POKE adresse+1,FN h(p):POKE adresse+2,FN b(p)
13 RANDOMIZE USR adresse: GOTO 4
```

TRUCS & ASTUCES

Si vous voulez avoir une image de 24 lignes sur votre imprimante exemple: le dessin graphique d'ouverture d'un jeu d'arcade. vous n'avez qu'a faire le petit programme suivant:

```
1 LOAD "" SCREEN$ : PAUSE 0 : COPY
2 POKE 23659,0 : PAUSE 0 : COPY : POKE 23659,2
```

POINT DECIMALE

Voici une petite routine qui vous permettra de toujours avoir un point décimal à un endroit fixe :

```
100 LET b=10 ↑ m
110 LET a=int ( n*b + 0.5 )/b
120 PRINT a
```

Dans la routine "n" est le nombre,"m" la quantité de chiffres désirés après le point et "a" la réponse désirée.

D E - B U G G E R

Petit truc pour trouver rapidement un erreur dans un programme. Lorsque le programme arrete avec un message comme VARIABLE NOT FOUND OU SUBSCRIPT WRONG ETC, faites en commande directe PRINT "une variable qui se trouve sur cette ligne " .Toute celles qui sont valable vous donneront leurs valeurs mais si une d'elle manque à un endroit du programme vous recevrez un SUBSCRIPT WRONG et le numéro de la ligne de l'erreur.

____par J.Cauchon_____

LIVRES T / S 2068

Un nouveau livre publié par Sharon Zardetto Aker intitulé BASICS AND BEYOND.Ce livre est exactement ce que vous attendiez de cette auteure très connue des maniaques Timex-Sinclair , bien écrit et facile à comprendre. Il contient 120 programmes courts pour illustrer les techniques qu'elle décrit. La plupart des commandes qui était décrite brièvement dans le livre TIMEX sont ici expliquées de telle façon que vous pouvez facilement les utiliser dans vos propre programmes. Douze chapitres remplis d'informations jamais trouvée dans aucun autre livres. Exemple: Les datas nécessaires pour produire 46 UDG cartes, balles, flèches, boites, patron, etc. Mais le plus important est le chapitre sur le son du TS/2068. 30 pages sur la commande SOUND. Quand vous aurez fini de lire ce chapitre vous devriez être en mesure de créer de la musique (avec harmonie en 3 parties) ou des effets sonores pour améliorer vos programmes. Il y a même une charte de valeurs pour développer vos sons. Mark L.Fendrick nous dit que si il avait à recommander un seul livre pour le TS/2068 cette année ,ce serait celui-là. Ce livre coûte $9.95 U.S. et est publié par SCOTT,FORESMAN AND COMPANY 1900 EAST LAKE AVENUE , GLENVIEW , ILLINOIS 60025 .

→

____par J.Cauchon____

LOGICIELS

Titre : PSYTRON
Compagnie: Beyond
Genre: Arcade

Psytron a pris 7 mois a être produit à plein temps par deux ingénieurs, et cela parait, c'est un des jeux les plus ambitieux sur le SPECTRUM à date. Le PSYTRON est un super ordinateur qui dirige une base spatiale. Vous le dirigez pour protéger cette colonie qui est attaquée, vous pouvez voir les dix écrans haute résolution autour de vous en pressant les touches 0 à 9, chaque écran est une vue d'une section de la base tel que les réservoirs, hôpital, dôme du plaisir etc. Il y a 4 niveaux de jeu, de plus en plus complexes. Pour ceux qui n'aiment que le tir à outrance sur des envahisseurs, ils seront comblés par le 1er et 2ème niveau, mais pour ceux qui veulent un programme plus complexe et qui ne veulent pas mettre le jeu dans le tiroir après seulement quelque jours ils sauront apprécier les efforts fournis pour réaliser une simulation si détaillée. Comme le jeu précédent et tout les jeux de type arcade, je crois que le joystick n'est pas un luxe.

*** PSYTRON EST HORS DE CE MONDE ***

Titre : SABRE WULF
Compagnie: Ultimate
Genre: Aventure arcade

Je crois à mon avis que SABRE WULF est à date la meilleure réalisation graphique sur le SPECTRUM. Le jeu est classé comme une aventure graphique arcade. Dans cette aventure vous êtes un petit exploreur qui est dans le milieu de la jungle et vous essayez d'en sortir en ramassant des morceaux d'amulette et en évitant la grande variété de créatures qui vous en empêche. Il y a aussi des fleurs mortelles, des serpents, scorpions tarantules et une créature étrange et vicieuse appelée SABRE WULF. Votre arme, une épée pour vous défendre, mais ce sont les graphiques incroyables qui me permette de dire que ce logiciel vaut chaque cent de son prix. Les détails des animaux, leurs mouvements continus et les fantastiques décors des 255 écrans rendent SABRE QULF une obligation pour votre collection. Le jeu étant très rapide je crois que le Joystick est presque une nécessité pour bien l'apprécier.

---par J.Cauchon__

Y S   M E G A B A S I C

---YS MEGABASIC est un produit de Mike Leaman qui augmente le BASIC Sinclair de 35 nouvelles commandes plus 3 formes de caractères différents en 4 dimensions (dont un pour le mode 64 colonnes) 10 fenêtres , des sprites , des multi-taches simples, un meilleur son, des opérations de procédures par noms, un moniteur qui examine les régistres du Z80, une fonction de trace pour débugger et un peu plus. Megabasic vous laisse environ 21K de mémoire pour vos programmes, vous pensez que c'est peu mais attendez de voir que vous aurez besoin de beaucoup moins de mémoire pour faire beaucoup de choses. Vous pouvez vous procurer ce logiciel version 3.0 chez : THE ENGLISH MICRO CONNECTION à l'adresse plus haut pour $12.95 U.S. plus $1.00 pour la manutention et la poste.



S O F T A I D

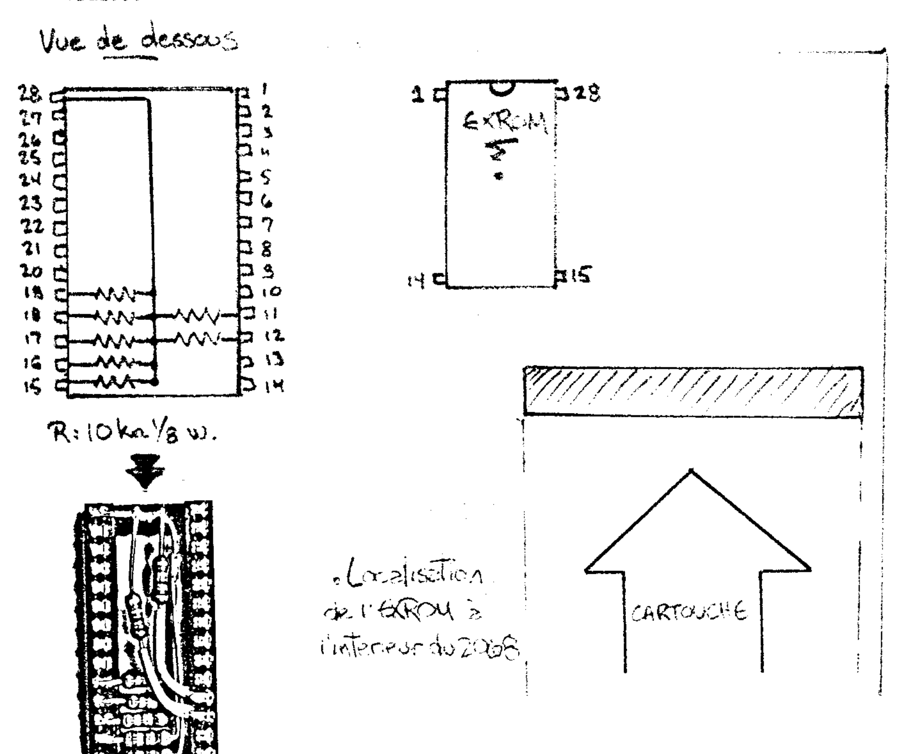
SOFTAID - La cassette de jeux "GREATEST HITS" est maintenant disponible en Amérique. La cassette comprend les jeux suivants : SPELLBOUND de Beyond / STARBIKE de Hedge / KOKOTONI WILF de Elite / THE PYRAMID de Fantasy / HORACE GOES SKIING de Psion / GILLIGAN'S GOLD de Ocean / ANT ATTACK de Quicksilva / 3D TANK DUEL de Real-Time / SORCERY de Virgin et JACK AND THE BEANSTALK de Thor. Sur la cassette que j'ai reçu il y avait 3 jeux qui ne fonctionnent pas, mais je vous assure que ceux qui marchent valent le prix. Sur la même cassette vous avez aussi les deux faces du 45 tours Anglais du spectacle BAND-AID " Do they know its Christmas". Cette cassette est disponible de SUSAN ZIEGLER , SOFTWARE SERVI- CES 14307 BEN BRUSH , SAN ANTONIO , TEXAS 78248 . Le prix est de $ 6.25 U.S. plus $2.00 U.S. pour la manutention et la poste première classe.

____par J.Cauchon_

Compatibilité SPECTRUM

Maintenant que vous avez un Rom du SPECTRUM à l'intérieur de votre 2068 vous que pensez que vous êtes entièrement compatible avec celui-çi ? NON! Certains programmes du SPECTRUM utilisant les interruptions ne fonctionneront pas. Ceci serait causé au fait que certaines lignes de données du Z80 ne seraient pas "tamporisées" sur le 2068. Pour remédier à cette situation nous devons ajouter des résistances PULL-UPS. Nous utilisons un support à C.I. du genre LOW-PROFILE et nous relions les "pins" 11,12 et 15 à 19 à la "pin" 28 via des résistances de 10 KΩ ,1/8 W . Une fois que ceci est fait , nous devons ouvrir le 2068 pour pouvoir insérer le support au bon endroit. Cet endroit est le EXROM. Enlever délicatement le EXROM de son support et insérer-le dans le support avec les résistances, puis insérer le tout dans le support original en prenant soin de mettre l'EXROM dans le bon sens , i.e. la petite coche en l'air !

Ce dispositif est disponible monté et testé chez GAGNON ELECTRONIQUE à DUBERGER. Et ils peuvent même l'installer pour vous...



C.M. : ATTRIBUTS

Voici une collection de 4 utilitaires pour aider à mieux gérer les attributs du 2068.

1. CHANGEMENT de INK - Il n'est pas rare d'avoir un dessin contenant plusieurs couleurs et de vouloir changer une seule couleur sans effacer toute l'écran. Avec cette routine c'est l'affaire de quelques micros secondes... On appelle cette routine avec INPUT USR 50000,x,y où x=INK à être changer et y=nouveau INK. Si nous avons un dessin bleu,blanc et rouge et que nous voulons changer le rouge pour du vert sans effacer le reste nous faisons: INPUT USR 50000,2,4 car 2 est le code de rouge et 4,le code de vert.

2. INVERSION d'ECRAN - Comme son nom l'indique,cette routine inverse l'écran sans en effacer le contenu. Ceci peut être utile avant une copie d'écran à l'imprimante par exemple. On appelle sim plement la routine avec: RANDOMIZE USR 50034

3. CHANGEMENT de PAPER -Même principe que le changement de INK. On appelle cette routine avec INPUT USR 50050,x,y où x=PAPER à être changer et y=nouveau PAPER.

4. CLS ALTERNATIF -Simplement une façon original d'effacer notre écran. RANDOMIZE USR 50098

Veuillez noter que ces routines sont entièrement relogeable,il suffit de réajuster les points d'entrées des différentes routines.Tapez le HEXLOADER puis sauvez-le sur cassette. Faites RUN. Lorsque tout est fini faites RUN 500 pour sauver les codes. Tapez le petit démo suivant pour vérifier si tout est en ordre.

DEMO →

```
 10 PAPER 4: INK 0: BORDER 4:
CLS
 20 PRINT  AT 10,10;INVERSE
1;"DEMO": CIRCLE 125,87,80
 40 PRINT PAPER 7;"APPUYER SU
R UNE TOUCHE...": PAUSE 0
 70 INPUT USR 50000,0,5: PAUS
E 0:    REM INK->BLEU CYAN
 90 INPUT USR 50050,4,0: PAUS
E 0:    REM PAPER->NOIR
110 RANDOMIZE USR 50034
120 PAUSE 0:CLS:LIST:PAUSE0
130 RANDOMIZE USR 50098
```

-->

LISTE ASSEMBLEUR

```
00010 ;**********************
00020 ;*GESTION des ATTRIBUTS*
00030 ;*TS2068    Mode normal*
00040 ;*GAG-o           SIN 5*
00050 ;**********************
00060 ;
00070            ORG 50000
00080 ;_____________________
00090 ;ROUTINE 1:
00100 ;        CHANGEMENT
00110 ;           de INK
00120 ;INPUT USR 50000,X,Y
00130 ;X=INK a etre change
00140 ;Y=nouveau INK
00150 ;_____________________
00160 ;
00170 CINK  CALL 7132
00180       CALL 9824
00190       LD D,B
00200       LD E,C
00210       LD HL,22528
00220       LD BC,767
00230 INK1  LD A,(HL)
00240       AND 7
00250       CP E
00260       JR Z,SWAP
00270 INK2  INC HL
00280       DEC BC
00290       LD A,B
00300       OR C
00310       JR NZ,INK1
00320       RET
00330 SWAP  LD A,(HL)
00340       AND 248
00350       OR D
00360       LD (HL),A
00370       JR INK2
00400 ;_____________________
00410 ;ROUTINE 2:
00420 ;        INVERSION
00430 ;           d'ECRAN
00440 ;RANDOMIZE USR 50034
00450 ;_____________________
00460 ;
00470 INV   LD HL,16384
00480       LD BC,6143
00490 INV1  LD A,(HL)
00500       CPL
00510       LD (HL),A
00520       INC HL
00530       DEC BC
00540       LD A,B
00550       OR C
00560       JR NZ,INV1
00570       RET
00600 ;_____________________
00610 ;ROUTINE 3:
00620 ;        CHANGEMENT
00630 ;          de PAPER
00640 ;INPUT USR 50050,X,Y
00650 ;X=PAPER a etre changer
00660 ;Y=nouveau PAPER
00670 ;_____________________
00680 ;
00700 CPAP  CALL 7132
00710       CALL 9824
00720       LD D,B
00730       LD E,C
00740       LD HL,22528
00750       LD BC,767
00760 PAP1  LD A,(HL)
00770       AND 56
00771       RR A
00772       RR A
00773       RR A
00780       CP E
00790       JR Z,SWAPP
00800 PAP2  INC HL
00810       DEC BC
00820       OR C
00830       JR NZ,PAP1
00840       RET
00850 SWAPP AND A
00851       PUSH DE
00860       LD A,(HL)
00870       RL D
00880       RL D
00890       RL D
```

```
00895        AND 199
00900        OR D
00910        LD (HL),A
00911        POP DE
00920        JR PAP2
01000 ;____________________
01010 ;ROUTINE 4:
01020 ;        CLS
01030 ;    ALTERNATIF
01040 ;RANDOMIZE USR 50098
01050 ;____________________
01060 ;
01070 CLS   LD B,4
01080 CLS1  PUSH BC
01090       LD HL,16384
01100       LD BC,6143
01110 CLS2  AND A
01120       LD A,(HL)
01130       SRL A
01140       SRL A
01150       LD (HL),A
01160       INC HL
01170       DEC BC
01180       LD A,B
01190       OR C
01200       JR NZ,CLS2
01210       POP BC
01220       DJNZ CLS1
01230       RET
01240 FIN DEFB 0
```

```
  1 REM       HEXLOADER
  2 REM       GESTION des ATTRIBUTS
  3 REM       GAG-o85        SIN#5
  4
 10 CLEAR 49999: LET ligne=100: LET adresse=50000
 15 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 20 READ s$,somme: LET tot=0: IF s$="z" THEN  STOP
 25 LET byte=16* VAL s$(1)+ VAL s$(2): LET tot=tot+byte: POKE a
dresse,byte
 30 LET s$=s$(3 TO ): LET adresse=adresse+1: IF  LEN s$ THEN  G
O TO 25
 35 IF somme=tot THEN  PRINT "Ligne:";ligne;"  O.K.": LET ligne
=ligne+1: GO TO 20
 40 BEEP .1,.1: PRINT "ERREUR a la ligne ";ligne: STOP
100 DATA "CDDC1BCD602650592100580 1FF027EE607BB2807230B78B120F4C
97EE6F8B27718F221004001FF177E2F77230B78B120F7C9CDDC1BCD602650592
1005801FF02",6753
101 DATA "7EE638CB1FCB1FCB1FBB2806230BB120EFC9A7D57ECB12CB12CB1
2E6C7B277D118EA0604C521004001FF17A77ECB3FCB3F77230B78B120F3C110E
9C900000000",7192
102 DATA "z",0
499
500 SAVE "attribut CODE " CODE 50000,130
```

SIN MAGAZINE
index

No. :001 Mois/Annee:aout 85
Prix:$1.50 No. de pages:10

-S O M M A I R E-

1.Actualite-SINCLAIR
2.Les trucs du 2068
3.Prog.:R-HEADER (2068)
MASTERMIND (SP/2068)
4.Sources d'information
5.Logiciels:WHITE LIGHNING (SP)
TASWIDE (2068)
COMPASS (2068)
6.Materiel:ROMSWITCH (2068)
7.Prog.:GRAPHISME (SP/2068)

SIN MAGAZINE
index

No. :002 Mois/Annee:sept 85
Prix:$2.00 No. de pages:15

-S O M M A I R E-

1.Actualite-SINCLAIR
2.Les trucs du 2068
3.Prog.:GENERATEUR de CARACTERES
TOOLKIT ULTRA-RES 2068
LDIR
4.Technique:SOUND&STICK avec la
ROM du SPECTRUM.

SIN MAGAZINE
index

No. :003 Mois/Annee:oct 85
Prix:$2.00 No. de pages:15

-S O M M A I R E-

SIN MAGAZINE
index

No. :004 Mois/Annee:nov 85
Prix:$2.00 No. de pages:19

-S O M M A I R E-

BINAIRE(-)DECIMAL(-)BINAIRE

Dans le numéro précédent de SIN, j'ai présenté des routines de conversion hexadécimal(->décimal. Dans ce numéro-Çi, nous avons des routines de conversions binaire(->décimal.

DEC->BIN
GAG-o 84

```
 10 INPUT "DEC CODE:";dec:
    LET n=dec
 20 GO SUB 100
 30 PRINT "DECIMAL:";dec,
    "BINAIRE:";b$:                    GO
TO 10
 98
100 LET b$="00000000": LET j=8
101 LET n1=n: LET n=INT (n/2)
102 LET b$(j)=STR$ (n1-n*2)
103 IF n THEN LET j=j-1:
    GO TO 101
104 RETURN
```

BIN->DEC
GAG-o 84

```
 10 DEF FN d(b$)=VAL
                   ("BIN "+b$)
 20 INPUT "BIN CODE:"; LINE b$
 30 PRINT "BINAIRE";b$;TAB 20;
    "DECIMAL:";FN d(b$)
 50 GO TO 20
```

